

## ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИГРЫ СКРЭБЛ (SCRABBLE) ДЛЯ ЗАКРЕПЛЕНИЯ ЛЕКСИКИ (АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК, ТЕХНИЧЕСКИЙ ВУЗ)

**И.С. Овчинникова, Н.А. Кобзева**

*Томский политехнический университет*

В данной работе рассматривается настольная игра скрэбл (game Scrabble) в качестве эффективного средства, способствующего закреплению лексики на практических занятиях по английскому языку.

Знание иностранных языков является необходимостью для будущих специалистов технического профиля. Одной из проблем изучения иностранного языка является не только изучение, но и закрепление лексики. В решении данной проблемы, как и любой другой, необходимы эффективные средства.

В ходе изучения литературы авторами было выявлено, что в зарубежной научной литературе имеются исследования, доказывающие эффективность применения игры скрэбл: Н. Warner, Т. Р. Brown (2005); D. F. Halpern, J. Wai (2007), A. S. Tanjung (2011) и др. В российской научной среде тема использования игры скрэбл не рассмотрена.

Целью данной работы является рассмотрение игры скрэбл как инновационного средства для закрепления лексики изучаемого языка, в частности английского.

*Материалы и методы исследования.* Общеизвестно, что настольные игры существуют уже ни один десяток лет. Практически в каждом доме имеются популярные настольные игры. В зарубежных странах игра скрэбл настолько широко распространена, что стала игрой-иконой XX века.

Игровое поле скрэбл представляет собой квадратную площадку, состоящую из 225 ячеек. Для игры используется 100 фишек, из которых выкладывают слова. Каждая фишка представляет собой одну букву алфавита, которой присвоено несколько баллов (очков) в зависимости от частоты использования данной буквы в английском языке, следовательно, буквы, которые используются редко, имеют более ценное количество баллов. Это обусловлено тем, что, например, подставив в конце слова букву «S» можно образовать новое слово (множественное число существительного или глагол третьего лица единственного числа).

Принцип игры состоит в том, что к выложенным словам на поле (строго по вертикали или горизонтали), нужно подставить буквы и получить новое слово. При этом участник или команда, которые делают

первый ход, выкладывают слово так, чтобы одна из букв попала в специальную красную, клетку, находящуюся посередине игрового поля.

В начале игры каждая команда получает по 7 фишек. В процессе игры после выкладывания слова команда пополняет свое количество фишек до 7. Игра заканчивается, когда у одной из команд-участниц закончатся все фишки. Неиспользованные баллы фишек других команд идут в копилку баллов команде, у которой фишки выбыли первыми. После чего идет подсчет баллов и объявляется победитель.

Из принципа игры становится видно, что такой вид обучения не только увеличивает словарный запас изучаемого языка, но и развивает логическое, пространственное мышление студентов. Кроме того, в совместной деятельности студенты имеют уникальную возможность развивать коммуникативные навыки иноязычного общения, так как условием игрового процесса является общение и обсуждение стратегии игры только на иностранном языке.

Практика игры скрэбл имела место на занятиях по английскому языку у студентов Института неразрушающего контроля (направление «Техносферная безопасность») на протяжении 2-х семестров на аудиторных и внеаудиторных занятиях. Игра на внеаудиторных занятиях проходила один раз в две недели. На аудиторных занятиях проводилось по одной игре: в начале и в конце семестра. Остальные аудиторные часы были посвящены освоению материала рабочей программы, которая включала в себя изучение четырёх тем. Каждой теме было посвящено 8 игр. При этом каждая игра проходила строго в рамках изучаемой темы, т.е. во время игры разрешалось использовать слова только по изучаемой теме.

Игры проходили в комфортной обстановке, что повышало эмоциональность игроков команд и накаляло сопернический дух. Каждой команде хотелось выложить слово из редко употребляемых букв и получить большее количество баллов. Но пока некоторые команды ждали своего хода, другой команде удавалось выложить задуманное слово раньше, что и являлось причиной увлекательности игры.

Результаты каждого турнира фиксировались в специальном журнале. Как уже описывалось выше, за каждое выложенное на игровом поле слово в игре можно было набрать определенное количество баллов. Для удобства анализа данных можно суммировать набранное количество баллов за игру всех команд, а результаты игр условно примем за критерий изученной лексики. Так, за время прохождения первой темы «Жизнь современного студента в России и за рубежом» первоначальный результат игры с 383 был увеличен до 448

баллов. За время прохождения второй темы «Здоровье и здоровый образ жизни» разница первоначального и итогового результата игры составила от 380 до 440 баллов. В изучении третьей темы «Путешествие и туризм» от 419 до 446 баллов. И наконец, за время изучения последней темы программы первого курса «Окружающий мир» общее количество баллов варьировало от 391 до 453.

По окончании учебного года проводилось анкетирование. Студентам были заданы следующие вопросы:

1. Считаете ли вы игру скрэбл полезным средством в изучении английского языка? (Да – 83,4%. Нет – 16,6%)

2. Интересен ли вам подобный (игровой) вид закрепления материала, если да – почему? (Нет – 16,6%. Да, потому что это интересно и увлекательно – 33,3%. Да, потому что это более легкий способ запомнить изученную лексику – 50,1%).

*Вывод.* Из анализа полученных данных очевидно, что с использованием игры скрэбл наблюдался рост баллов набранных игроками-студентами. Следует подчеркнуть, как было сказано выше, чем больше количество баллов, тем больше слов было использовано во время игры. Это дает основания считать, что игра скрэбл помогает в закреплении изученной лексики. А из результатов опроса видно, что и большая часть студентов считает, что игра скрэбл является полезной и помогает в закреплении изученной лексики.

Из вышеперечисленного можно сделать вывод, что настольная игра скрэбл дает возможность рассматривать её не только как способ развлечения, но как эффективное средство для закрепления изученной лексики в неязыковом вузе.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Scrabble: 60 facts for its 60th birthday. The Daily Telegraph, 15 Dec 2008. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://telegraph.co.uk/news/newstoppers/howaboutthat/3776732/Scrabble-60-facts-for-its-60th-birthday.html> (дата обращения: 04.11.2014).
2. Большая книга вопросов и ответов: ЧТО? ЗАЧЕМ? ПОЧЕМУ? – М: ЭКСМО, 2003.
3. Пидкасистый П.И. Педагогика. – М.: 2000.